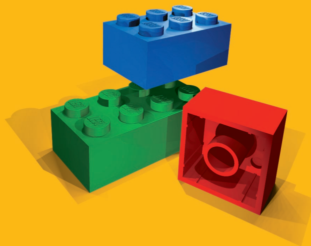
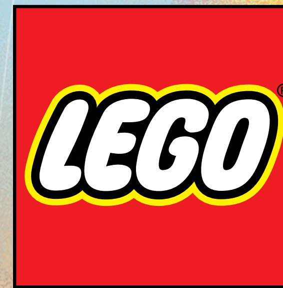
constructive.



Produsert i EU.
2299095
IB2G-STUNO3





Stunt Rally

Brukerhåndbok

Takk for at du har kjøpt LEGO Stunt Rally – bare ett av de flotte nye programmene fra LEGO Media.
Vi hos LEGO Media arbeider kontinuerlig med å forbedre standarden innenfor programvare ved å bringe med oss LEGO sine kjerneverdier inn i dette nye og spennende mediet. Akkurat som lekene våre, er dataprogrammene fokusert på innhold og kvalitet som kan stimulere fantasien og skaperevnen på nye måter.
Fordi vi legger svært stor vekt på den produkttestingen som utføres av forbrukerne, er vi trygge på at programmene våre alltid er hundre prosent egnet for barn, og at de fortjener kvalitetsstempelet "Testet av barn.
Godkjent av barn."
Vi er sikre på at LEGO Stunt Rally vil gi deg timevis med moro. Hvis du skulle oppleve problemer med produktet, er du velkommen til å kontakte vår avdeling for kundeservice, som mer enn gjerne hjelper deg.
LEGO Software handler om å ha det gøy. Hvis du liker LEGO Stunt Rally, bør du kikke gjennom den vedlagte brosjyren og få en smakebit på de andre spennende titlene i serien.

Innhold

Installasjonsinstruksjoner 4
Datamaskin 4

Installere spillet 5

Bakgrunn for LEGO Stunt Rally 6

Skjermene 8
Hovedmenyen 8
Løpsmenyen 8

Hjelp 9

Alternativskjermen 10

Kontroller 11

Generell navigering i brukergrensesnittet 12

Byggemodus 13
Byggeknapper 14
Elementskuffen 14
Byggeikoner 15
Automatisk bygging 16
Laste inn og lagre kart 17
Lagre en bane 17
Laste inn en bane 18
Prøvekjøring 18

LEGO Stunt Rally-mesterskap – kartskjermen 19
Løpspremier 19

Skjerm for kartvalg 20

Skjerm for personvalg 20

Verkstedet 22

Løpsmodus 23

Løpsmodus 24
Én spiller og mesterskap 24
Flere spillere 24
Energiobjekter 25

Utskrift 26

Personene og bilene deres 27
Skurkene 27
Heltene 29
De andre utfordrerne 31

Utviklingsteam 33

Teknisk støtte 34

Hundre prosent fornøyd eller pengene tilbake 35

Epilepsiadvarsel 35

Installation

Datamaskin

En datamaskin som er 100 % kompatibel med Windows® 95/98 og DirectX 7, kreves. Spillet er ikke kompatibelt med Windows NT, OS/2, Linux eller operativsystemer som emulerer Windows.

Prosessor: Pentium-prosessor II på 233 MHz eller raskere kreves. 300 MHz eller raskere anbefales.

Minne: Minst 32 MB RAM. 48 MB RAM eller mer anbefales.

Skjermkort: Et Direct3D-kompatibelt 3D-kort kreves. 8 MB grafikkminne kreves.

CD-ROM: CD-ROM-/DVD-stasjon med firedobbel hastighet (4X) kreves.

Lydkort: 16-biters lydkort som er 100 % kompatibelt med Windows® 95/98 og DirectX 7, kreves.

Inndataenhet: Mus og tastatur, eller en spillkontroller, som er 100 % kompatibel med Windows® 95/98.

DirectX: Microsoft DirectX 7 er inkludert på denne CD-ROMen og må installeres for at du skal kunne spille LEGO Stunt Rally. Se filen readme.txt på CD-ROMen med LEGO Stunt Rally hvis du vil ha mer informasjon om DirectX.

Merk: Det kan hende at datamaskinen krever de "siste" Windows 95/98-driverne for maskinvaren. CD-ROMen må være i CD-ROM-/DVD-stasjonen for at spillet skal kjøres.

Installasjon: Installasjonen krever 350 MB harddiskplass (ukomprimert).*

*Ukomprimert betyr at harddisken ikke har vært utsatt for noen form for filkomprimering, som øker plassen på harddisken. I Windows® 98 kan du for eksempel komprimere harddisken med verktøyet DriveSpace.

Installere spillet

Hvordan installerer jeg LEGO Stunt Rally?
Sett CD-ROMen med **LEGO Stunt Rally** inn i CD-ROM-stasjonen. Installasjonsskjermen vises etter noen sekunder. Følg instruksjonene som vises. Du får en melding når installasjonen er fullført.

LES INSTRUKSJONENE PÅ SKJERMEN NØYE.
Merk: Hvis installasjonsskjermen ikke vises, kan det hende at Autokjør er deaktivert på datamaskinen. (Se filen readme.txt på CD-ROMen med Stunt Rally eller den tekniske referansen hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du aktiverer denne funksjonen.)

Hvordan starter jeg LEGO Stunt Rally?
Start datamaskinen på nytt hvis du har kjørt andre programmer enn installasjonsprogrammet. Du bør alltid kjøre så få andre programmer som mulig når du spiller spillet, og det er best å vente til harddiskaktiviteten stopper før du starter spillet. Du starter spillet ved å klikke på LEGO Stunt Rally-ikonet på Windows-skrivebordet. Du kan også starte det ved å velge:

Start
Programmer
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
LEGO Stunt Rally
CD-ROMen må være i **CD-ROM-/DVD-stasjonen** for at du skal kunne kjøre spillet.

Installere spillet

Hvordan avinstallerer jeg spillet?
Det anbefales at du avinstallerer spillet ved å bruke LEGO Stunt Rally-alternativet for avinstallering. Du avinstallerer spillet ved å velge:

Start
Programmer
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
AVINSTALLER LEGO Stunt Rally
Alternativet for avinstallering hjelper deg med å fjerne filer som er relatert til dette programmet, fra datamaskinen.
Merk: Spill du har lagret, fjernes ikke når du bruker alternativet for avinstallering. Du må fjerne lagrede spill manuelt. Se den tekniske referansen eller filen readme.txt på CD-ROMen med LEGO Stunt Rally hvis du vil ha informasjon om dette.

Installere spillet

Hvordan kan jeg kontrollere at alle DirectX 7-driverne er sertifisert?
Windows ® 95/98 med DirectX 7

Merk: Hvis du er usikker med hensyn til installasjon av DirectX-drivere, bør du kontakte produsenten av datamaskinen siden DirectX kan endre innstillingene for skjermkort/lydkort hvis det ikke installeres riktig.

Slik kontrollerer du at DirectX 7 er riktig installert:
Klikk på **Min datamaskin** (på skrivebordet)
Velg:
Stasjon **C:**
Mappen **Programfiler**
Mappen **DirectX**
Mappen **Setup**
Ikonet **DXDIAG** (blå sirkel med et kryss)
I dialogboksen som vises, er det mange kategorier. Velg kategorien
DirectX Drivers. Alle driverne er oppført separat, og et merknadsfelt vises nede i dialogboksen. Hvis det er problemer med driveren, vises de i dette feltet. De fleste produsenter av skjermkort og lydkort gir ut oppdaterte drivere for Windows 95/98 for å overholde DirectX-standarden. Kontakt produsenten av komponenter som ikke støttes, og spør dem om hvordan du kan få tak i drivere som støtter DirectX.

Hvis du har problemer med å starte eller kjøre dette spillet, kan du lese filen readme.txt på CD-ROMen med LEGO Stunt Rally eller den tekniske referansen. Disse ressursene inneholder mulige løsninger på problemer med dette spillet.

Bakgrunn for LEGO Stunt Rally

Herr X, mangemillionæren og Stunt Rally-verdensmesteren, har valgt deg til å være sin elev. Med hans hjelp kan du prøve å bli den nye verdensmesteren og følge herr X som eier av Stunt-øya. Den som eier denne øya, får tilgang til alle LEGO elementene som du bruker til å lage så mange baner som du vil, og du kan til og med kjøre superbilen til herr X.

Den fantastiske LEGO Stunt-øya er skapt av herr X og er en gigantisk racerbilpark. Han har terraformet hele øya (det kostet mange millioner) til fem soner for å lage ekstreme forhold for billøp. Hver sone har mange forskjellige hoteller, forretninger og billøpsfasiliteter. Det er her han inviterer racerbilførere fra hele verden til å konkurrere om å få sjansen til å delta i finalen i "verdensmesterskapet".

- **BY** I sør har herr X hugget ned jungelen og laget Tarmac, det ypperste miljøet for billøp i byområder. Her, i hovedstaden på Stunt-øya, holder Radium til. Han har slått alle bortsett fra herr X i dette miljøet.

- **ØRKEN** Dypt inne på det tørre, østlige området har herr X laget en ørken. Dette er det ypperste miljøet for billøp i tørre, varme og ugjestmilde forhold. Her, i denne vidstrakte ørkenverdenen, finner du den usle baron Flambo, som har slått alle, med lovlige eller ulovlige midler, bortsett fra herr X her i ørkenen.

- **JUNGEL** I nord har herr X latt øya beholde den naturlige tropiske jungelen. Her har han laget en jungelbane som kan by på den ypperste terrengutfordringen. Her venter den utspekulerte Snake på utfordringer fra alle som er modige nok.

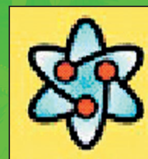
- **ARKTISK** Høyt oppe på det snødekte platået i de enorme fjellene i vest har herr X laget sin isverden. Dette er det ypperste miljøet for billøp i et kaldt klima. Her holder den fryktede Glacia til.

- **Herr X' stadion** På de jevne slettene i LEGO Stunt Rally-verdenen ligger herr X' stadion. Her finner du den siste og vanskeligste utfordringen. Helt til slutt i spillet (når du har fullført kvalifiseringsløpene) kommer du her for å konkurrere mot selveste herr X.

Sponsorer

For å få hjelp til å finansiere sin råflotte livsstil støttes herr X av fire viktige sponsorer. De har innflytelse over hele LEGO Stunt Rally-verdenen, der de har etablert sine bedrifter. Disse bedriftene er:

- Crazy Chem – "For alle risikable kjemikalier"
- Jims Jams – "Mmnmnmmm"
- Octan – "Sleipt"
- Brothers Rubber











Skjermene

Hovedmenyen

På åpningsskjermen i LEGO Stunt Rally finner du noen viktige elementer:



Race Menu

På denne menyen finner du følgende alternativer:



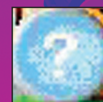


Hjelp

Spillet har et talende hjelpesystem med koordinert bevegelse og tale av herr X.



- Du kan slå hjelpesystemet av og på ved å bruke knappen nederst til venstre på alle andre skjermer enn løpsskjermer:



- Hjelpesystemet i spillet består av to deler:

1. Alle viktige knapper på alle sluttskjermer har verktøytips som forklarer knappens funksjon.
2. Du får også beskjed hvis det er et problem med banen du bygger i byggemodus. Hvis en del ikke kan kobles riktig til banen, lyser den rødt (selv om du fortsatt kan plassere den).Banedelen som sist ble koblet til, lyser grønt til en sløyfe er fullført.



Alternativskjermen

Du bruker spillalternativene til å tilpasse hvordan spillet kjøres på datamaskinen.

Glidebryteren for lyd justerer lydstyrken for musikken.

Glidebryteren for lydeffekter justerer lydstyrken for lydeffektene.



Oppløsning: Dette endrer oppløsningen i spillet, som styrer detaljnivået. 640 x 480 bør velges for trege/gamle maskiner.

Kontrollalternativer for spillere– Du kan endre kontrollene for alle de fire spillerne.

3. Grafikk: Velg et av de tre alternativene avhengig av hvor kraftig skjermkort du har:

- Lav – Minimalt med effekter i spillet. Løpskameraet er for eksempel ikke på.
- Middels – Antallet effekter i spillet passer for de fleste skjermkort som er middels kraftige.
- Høy – Alle effektene i spillet er på.



Kontroller

Kontrollene i spillet er:

Tastatur 1:

Pil opp	=	akselerere
Pil ned	=	bremse
Pil venstre	=	baneskift til venstre
Pil høyre	=	baneskift til høyre
Enter	=	fløyte / aktivere energiobjekt

Tastatur 2

Q	=	akselerere
A	=	bremse
S	=	baneskift til venstre
D	=	baneskift til høyre
Caps Lock	=	fløyte / aktivere energiobjekt

Kontroller 1

Knapp 1	=	akselerere
Knapp 3	=	bremse
Knapp 2	=	fløyte / aktivere energiobjekt
Venstre	=	baneskift til venstre
Høyre	=	baneskift til høyre

Kontroller 2

Knapp 1	=	akselerere
Knapp 3	=	bremse
Knapp 2	=	fløyte / aktivere energiobjekt
Venstre	=	baneskift til venstre
Høyre	=	baneskift til høyre

Mus

Venstre knapp	=	akselerere
Midtre knapp	=	bremse
Høyre knapp	=	fløyte / aktivere energiobjekt
Bevegelse til venstre	=	baneskift til venstre
Bevegelse til høyre	=	baneskift til høyre



Generell navigering i brukergrensesnittet

Den grunnleggende navigeringen i spillet kontrolleres med følgende knapper:

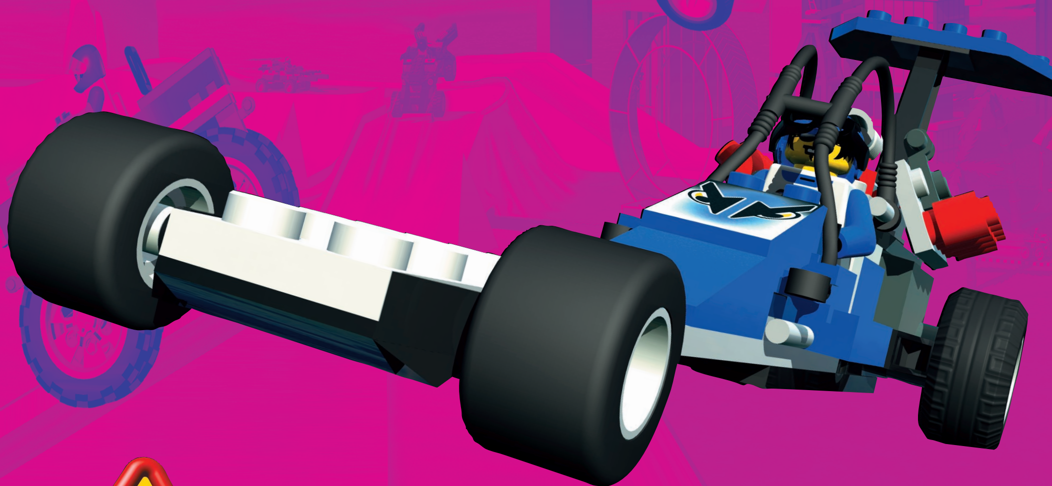


Tilbake én skjerm eller tilbake til den relevante menyen.



Løpsmodus/testbane. På noen skjermer brukes denne knappen til å gå til den neste skjermen.

I resten av spillet bruker du menyene på skjermen til å navigere.





Byggemodus



I byggemodus kan du lage dine egne løpsbaner, som kan brukes både i løp med én spiller og flere spillere. Du bruker følgende verktøy til å navigere i byggemodus i LEGO Stunt Rally. Alle knapper og områder på denne skjermen er knyttet til talende Hjelp.



Viskelær til å slette elementer. Når du vil bruke viskelæret, klikker du på ikonet for å aktivere det, og deretter klikker du på banedelen du vil fjerne.



Endre kartvisning.



Zoom inn/ut.



Start nytt kart



Last inn / lagre bane



Skriv ut bane



Når du vil flytte deg på kartet, slik at du kan vise hele verden, flytter du markøren til kanten av skjermen i ønsket retning.

Banestørrelse

- Standardstørrelsen for en bane er 16 x 16 for én spiller.
- Velg Start nytt kart, og velg mellom kart på 8 x 8 for flere spillere og 16 x 16 for én spiller.

Byggeknapper

Følgende knapper brukes til å velge og endre elementene i spillet:


Velge landskapselementer


Velge bygningselementer. (Noen av disse genererer elementer som kan plukkes opp.)


Velge baneelementer


Miljøknappen brukes til å endre hvert av de fire miljøene (by, ørken, jungel og arktisk).


Bytte mellom dag og natt.

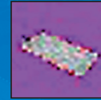
Elementskuffen

- Du bruker venstre museknapp til å velge elementer fra skuffen og plassere dem i spillet. (Du kan også plukke opp elementer som alt er plassert på kartet, og flytte dem.)
- Du bruker høyre museknapp til å rotere merkede elementer før du plasserer dem. Det er svært viktig å justere banedelene riktig. Hvis banen ikke er satt skikkelig sammen, kan den ikke brukes verken av én spiller eller flere spillere. Du får alltid en melding hvis det er deler som ikke er riktig justert.



Byggeikoner

I byggemodus i LEGO Stunt Rally bruker du ikonene i elementskuffen som beskrevet ovenfor. Hver av de forskjellige LEGO delene har et eget ikon. Her er noen få eksempler:

	Rulleknapp for å rulle gjennom den valgte skuffen hvis det er flere deler tilgjengelig enn det er plass til på skjermen.
	2 x 2 byhjørne. Bare ett av mange forskjellige baneelementer som er tilgjengelige i skuffen.
	Dette er en vifte. Når du kjører over denne, blåses bilen opp i luften.
	Dette er et hopp. Dette hoppet får bilen til å snurre rundt i luften.
	Kjør eller dø! Hvis du stanser når du kjører over dette elementet, synker bilen ned i fellen.
	Dette er et varselselement. Hvis du kjører sakte over dette elementet, trekkes du inn i veikantfellen.



	Dette er en løkke. Når du kjører gjennom denne, utfører du en loop.
	Dette er en kanon. Biler som kjører inn i kanonen, skytes opp i luften i en sky av røyk.
	Dette er en tidsinnstilt felle. Denne fellen er tidsinnstilt, og den aktiveres av og til. Hvis bilen din er inne i den når dette skjer, treffer den bilen.
	Dette er en bygning som genererer energiobjekter. Når den er plassert som en del av banen, genererer den forskjellige energiobjekter for bilene. Du kan samle mange forskjellige energiobjekter og bygninger.
	Et eksempel på bygningselementer som får kartet til å se mer interessant ut.
	Eksempler på landskapselementer som får kartet til å se mer interessant ut.

Automatisk bygging

For å hjelpe spilleren lyser enkelte elementer på kartet opp:
- Siste banedel som var koblet til på riktig måte, lyser i grønt.
- Deler som er feilplassert, lyser i rødt.

Hjelpesystemet gir deg råd og mulige løsninger når det oppstår problemer i byggemodus.

Byggemodus

Laste inn og lagre kart

Lagre en bane

Hvis du vil lagre en bane, velger du knappen for innlasting/lagring, og deretter velger du alternativet for lagring på hurtigmenyen. Lagringsskjermen vises.

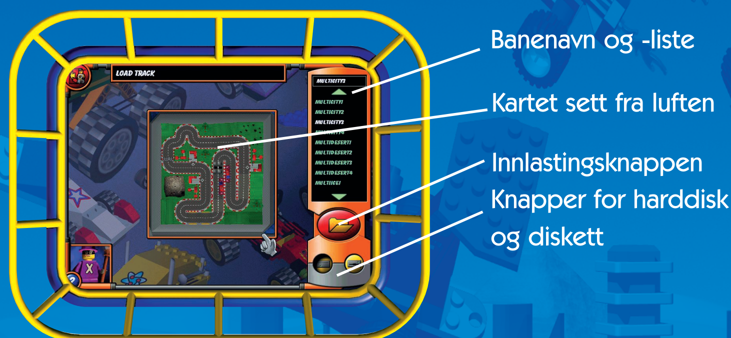


Du kan lagre banen enten på harddisken eller på en diskett ved å bruke knappene for harddisk eller diskett på skjermen. Hvis du lagrer en bane på en diskett, må du kontrollere at disketten i stasjonen ikke er full eller skrivebeskyttet.
Når du vil lagre en bane, kan du enten skrive inn navnet du vil gi banen, i boksen for banenavn, eller du kan klikke på et eksisterende navn og lagre over denne banen. Du bruker rullepilene over og under banelisten til å vise alle tilgjengelige baner. Merk at hvis du lagrer en bane over en annen bane, slettes den gamle banen for alltid.

Byggemodus

Laste inn en bane

Hvis du vil laste inn en lagret bane, velger du knappen for innlasting/lagring, og deretter velger du knappen for innlasting på hurtigmenyen. Innlastingsskjermen vises.



Du kan laste inn banen enten fra harddisken på datamaskinen eller fra en diskett ved å bruke knappene for harddisk eller diskett på skjermen. Hvis du laster inn fra en diskett, må du kontrollere at disketten er satt inn i diskettstasjonen.
Når du vil laste inn et kart, bruker du pilene over og under banelisten til å bla gjennom de forskjellige banene. Klikk på navnet på banen, og velg deretter knappen for innlasting. Kartet vises i byggemodus, og du kan foreta endringer og gjøre banen ferdig.

Prøvekjøring



Du kan prøvekjøre den gjeldende banen ved å klikke på den store, blå løpsknappen i byggemodus. Du kan til og med prøvekjøre baner som ikke er ferdige. Prøvekjøring er nyttig når du vil finne ut hvor god en ny bane faktisk er å kjøre.

LEGO Stunt Rally-mesterskap – kartskjermen

Her kan du navigere i LEGO Stunt Rally-verdensmesterskapet. Spillet består av fire forskjellige miljøer: by, ørken, jungel og arktisk. I hvert miljø er det fire løp, og deretter må du kjøre et løp mot en supersjåfør. For å gå videre må du vinne hvert løp. Også her kan du bruke hjelpesystemet hvis du trenger hjelp.

Velg et løp ved å klikke på en rød løpsmarkør



Du kan velge neste løp eller alle løp du har fullført tidligere. Merk: Dataene på mesterskapsskjermen lagres i registret. Hvis du vil tilbakestille mesterskapsskjermen, må du installere spillet på nytt.

Løpspremier

Du kan vinne premier og bonuselementer hele tiden i LEGO Stunt Rally. Første gang du starter spillet har du bare tilgang til byen og ørkenen og enkelte bane- og bygningselementer. Dette betyr at når du er i byggemodus, kan du bare bygge by- og ørkenbaner med noen få stuntelementer og bygninger som genererer energiobjekter. For å få tilgang til de andre elementene og miljøene må du først kjøre og vinne løp i LEGO Stunt Rally-verdensmesterskapet. For å gjøre stuntelementer tilgjengelige må du vinne løpet der de først vises. For å få tilgang til jungelen og deretter det arktiske miljøet må du vinne over skurken og på de tidligere banene, slik at du kommer til neste nivå.

Skjerm for kartvalg

Her kan du velge hvilken bane du vil kjøre på. Skjermen brukes både for løp med én spiller og flere spillere. Klikk på et banenavn for å velge en bane. Banen vises sett fra luften for å hjelpe deg med å velge. Når du har funnet en bane, klikker du på løpsknappen for å gå videre.



Skjerm for personvalg



Her velger du hvilken person du vil bruke når du spiller. På skjermen finner du den generelle navigeringsknappen og en knapp for personvalg:



Bruk personikonknappen til å endre person.



Verkstedet

Her velger du bilen du vil kjøre i løpene. De forskjellige bilene har forskjellige egenskaper. Bilen med de gigantiske dekkene er for eksempel ganske treg, men svinger bra, mens dragsteren er svært rask, men vanskeligere å styre.



Valg av bil

Du kan endre bilen ved å bruke følgende knapper.



Karosseritype



Lakkering



Dekk



Verkstedet

Valgene av bil og dekk virker inn på veigrep og topphastighet. Du bør holde øye med disse indikatorene siden de viser hvordan bilen oppfører seg i de forskjellige miljøene. Hvis du for eksempel setter glatte dekk på bilen når du kjører i det arktiske miljøet, kommer bilen til å skli ganske ofte, men hvis du velger et dekk med godt veigrep, blir det litt enklere å svinge.

Andre knapper i verkstedet er:



Tilfeldig bil – Bil, dekk og farge velges automatisk



Skriv ut et bilde av bilen



Løpsmodus



Her kan du velge hvem du vil kjøre mot. Ved å bruke knappene nedenfor kan du endre personene og vise informasjon om dem:

Bytt mellom personene som skal delta i løpet. (Ikke tilgjengelig i mesterskapsløp siden alle motstandere er bestemt på forhånd.)



Klikk på en person hvis du vil vise informasjonsskjermen om denne personen.



Løpsmodus

Én spiller og mesterskap

- Du kan styre bilene ved å bruke tastaturet til å kjøre fremover, bakover, til venstre og til høyre. Merk at styringen hovedsakelig kontrolleres av datamaskinen. Du kan bare velge banen. Andre kontrollenheter (for eksempel styrespaker) kan også brukes til å bytte bane til venstre eller høyre. Du akselererer eller bremser ved å bruke knapp 1 og ved å trekke spaken mot deg. Standardkontrollene for bilene er:

1. Den første bilen kontrolleres med piltastene på tastaturet.
2. Den andre, tredje og fjerde bilen kontrolleres av datamaskinen.

- Bruk Enter eller knapp 1 til å fløyte eller bruke energiobjekter.
- Trykk på Esc hvis du vil vise spillmenyen. Under et løp kan du starte løpet på nytt, avslutte løpet, gå tilbake til den aktuelle menyen eller gå tilbake til løpet.
- Helt til slutt i hvert løp tas vinneren til en seiersseremoni som følges av en seiersanimasjon.
- Alle løp med én spiller eller mesterskapsløp foregår på de store kartene på 16 x 16 ruter.

Flere spillere

I flerspillermodus kan du kjøre med opptil fire spillerkontrollerte biler. Kontrolltypen for disse spillene kan angis på skjermen for alternativer. Hver spiller velger sin egen person og bil før løpet starter. Løp med flere spillere kan bare foregå på de mindre banene på 8 x 8 ruter. Det er alltid fire biler som deltar, så hvis du velger et spill for to spillere, kontrolleres to av bilene av datamaskinen.

Energiobjekter

Det finnes mange energiobjekter i spillet. Disse virker slik:
- Enkelte bygninger i banen produserer energiobjekter.
- Du får et energiobjekt når du kjører over det.
- Du aktiverer energiobjekter ved å trykke på aktiveringsknappen.

Følgende energiobjekter finnes i spillet. Når du har plukket opp et energiobjekt i et løp, kan du bruke det i byggemodus eller på dine egne kart.

	Turborakett	Når dette aktiveres, går bilen mye raskere.
	Superstyring	Dette energiobjektet gjør at du kan kjøre svært raskt gjennom skarpe svinger.
	Bilbrasing	Dette energiobjektet genererer et kraftfelt som ødelegger de andre bilene når de kjører inn i det.
	Frysestråle	Dette sender en frysestråle ut fra fronten på bilen. Biler som treffes av strålen, stoppes i noen få sekunder.
	Tilfeldig energiobjekt	Denne bygningen genererer ett tilfeldig energiobjekt av de fire som er beskrevet.

Løpsmodus

De fire objektene nedenfor gjør at du kan slippe ut en av de følgende klattene. Når en bil kjører over en slik klatt, skjer følgende:

Syltetøy	Bilen står fast i noen sekunder. Dette finner du i byen.
Gummi	Bilen spretter opp i luften. Dette finner du i jungelen.
Kjemikalier	Merkelige kjemiske effekter virker inn på bilen på tilfeldige måter. Bilen kan for eksempel bli usynlig. Dette finner du i det arktiske miljøet.
Olje	Bilen snurrer rundt uten kontroll. Dette finner du i ørkenen.

En liten vri på energiobjektene er lastebilene. Sett en lastebilbygning på banen, og så kommer det en lastebil ut av bygningen og kjører omkring. Hvis den treffes av en bil, velter den, og lasten havner på veien. Biler som kjører over utslippet, påvirkes alt etter hvilken type lastebil det var.

Utskrift

På forskjellige tidspunkt i spillet kan du skrive ut banen, bilen, personen osv. For at denne funksjonen skal virke, må du kontrollere at skriveren er angitt som standardskriver i Windows på LPT1. LEGO Stunt Rally skriver bare ut på standardskriveren.

Personene og bilene deres



Herr X eier LEGO Stunt Rally-verdenen og er verdensmester. Han har hemmelig identitet av frykt for å bli kidnappet av sine usle motstandere.



Herr X kjører den utrolige, rakettdrevne "X-bilen", som er den beste bilen i LEGO Stunt Rally-verdenen.

Skurkene

Hver skurk er mester i ett av miljøene på Stunt-øya. Spilleren møter hver av dem på den siste banen i hvert miljø. Spilleren må vinne over alle før han/hun kan konkurrere mot herr X i det siste løpet.

Baron Flambo



Baron Flambo er kanskje den usleste av motstanderne, og han herser med alle som er så uheldige å bo i ørkenen hans.
Baron Flambo var den beste kjøreren på planeten før herr X kom (han var i hvert fall best til å jukse).
Baronen har aldri kunnet godta at herr X er bedre enn han, og han lengter etter å slå han uansett hvordan. Når han slår herr X, har han planer om å fjerne masken hans og utvise han fra LEGO Stunt Rally-verdenen for alltid.



"Baron Flambo" kjører "Hot Rod", en rask bil som er vanskelig å styre.

Glacia



Glacia bor i Polaria og er regjerende mester i det arktiske miljøet. Hun er kjent for å være en hjerteløs isjomfru som er villig til å bruke enhver taktikk til å vinne et løp, noe hun ofte gjør på grunn av dette. Når hun ikke koser seg med en stor skål med iskrem eller kjører rundt i høy fart, liker Glacia å gå på ski, stå på skøyter, ake og fylle små dyr med brus til de raper.



Glacia kjører "Ice Monster", en super bil med gigantiske dekk, som er raskere enn den vanlige lastebilen.

Snake



Snake var en gang en soldat, vel, i noen uker før hæren kastet ham ut fordi han bare laget trøbbel. Snake var bare en menig, men han kunne ikke forstå hvorfor alle nektet å gjøre som han sa.
Snake flyttet til jungelen for å bo med slangene og firfislene. Dette er de eneste dyrene han virkelig kan kalle sine venner, og de smaker ganske godt også.
Snake lengter etter å vinne kontroll over LEGO Stunt Rally-verdenen, slik at han endelig kan skrike til alle og enhver og gi dem ordrer.



Snake kjører en jeep, som er god å styre, og som går middels fort.



Personene og bilene deres



Radium bor i byen. Han var en gang Rock Raiders-forskeren "Ray Dium", men han fikk visse problemer under et av sine egne politisk ukorrekte eksperimenter. Nå må han ha på seg en hel miljødrakt for å holde sin egen radioaktivitet på plass. Det sier han i hvert fall.
De fleste tror egentlig at han har den på seg for å se skremmende ut og gjøre stemmen sin fryktelig dyp.



Radium kjører en stor lastebil med seks hjul – "Rad Truck". Han liker å kjøre lastebilen fordi den er større enn de fleste andre bilene. Den er dessuten rask og tar svingene ganske bra.

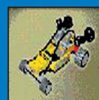
Heltene

Spilleren kan spille som én av følgende personer. Personene er en gjeng med gode venner som har dannet et lag med førere som er elever av herr X på Stunt-øya. Herr X tok dem til seg som sine elever. Han håper at med all øvelsen og treningen skal én av dem én dag blir god nok til å vinne verdensmesterskapet og overta driften av Stunt-øya. Spilleren kan velge enhver tilgjengelig bil, men hver helt har en standardbil som de foretrekker.

Chip



Chip er litt av en fyr. Han liker å spøke og svime omkring, og han hadde sannsynligvis vunnet oftere hvis han hadde vært mer oppmerksom på hva han gjør.



Chips favorittbil er "Rocket Kart", en kvikk, liten bil som er litt upålitelig å kjøre.



Barney

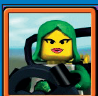


Barney er virkelig flink. Han er så flink at han sluttet på skolen da han var fem for å "gjøre noe mer utfordrende".



Barneys favorittbil er "Dragster", en av de raskeste og vanskeligste bilene å styre i LEGO Stunt Rally.

Lucky



Lucky liker ærlig spill. Hun jukser aldri, men hun er så god at hun kan vinne likevel!



Luckys favorittbil er "Mud Monster", en forholdsvis treg bil som er veldig god i svingene..

Wrench



Wrench – denne fyren er svær! Men han er egentlig en stor pyse.



Wrench sin favorittbil er "Boost Buggy", som har tilfredsstillende fart og brukbar styring.

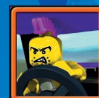


Personene og bilene deres

De andre utfordrerne

Disse andre kjørerne utgjør stammen av motstanderne i spillet. Selv om de drømmer om å bli verdensmestere, har de ikke helt det som skal til for å kjempe om mesterskapet.

Sid Vacant



Sid Vacant – en rebell og punker som liker å kjøre dumdristig – og hva har så du tenkt å gjøre med det!



Sid kjører "V8 Eliminator" , en rask bil som er vanskelig å styre.

Brad Speedo



Brad Speedo – en ekte amerikansk kjører. Han har et rykte som stuntmann, selv om dette er mer et resultat av hans manglende evne til å finne bremsen enn noe annet.



Brad kjører "F1 Speedster", en rask bil som er ganske god å styre.



Personene og bilene deres

Sandy Surf



Sandy Surf er en hippiejente som er i sitt ess på stranden. Sandy har en ubekymret innstilling til livet og kjøringen.



Sandy kjører "Beach Buggy", som har tilfredsstillende fart og styring.

Megahurtz



Megahurtz er en noe sprø robot som ønsker å bli menneske. Mega bygde sin egen bil, "Moon Buggy", slik at han kunne kjøre for å vinne penger til personlig forbedring.



"Moon Buggy" er middels rask og middels god å styre.

Utviklingsteam

Originalidé spilldesign:
Dee Jarvis
Kees Gajentaan
Simon Evers

Supplerende design:
Daniel Bailie

Programsjef:
Neil Jones-Cubley

Teamleder:
Daniel Bailie

Leder for programmering:
Daniel Neil

Programmerere:
Sunlich Chudasama
Duncan Denning
Daniel Wheeler
Bruce Heather

Supplerende programmering:
Simon Evers

Leder for tegning:
Kees Gajentaan

Tegnere:
Jennifer Allen
Alex Cave
Dugan Jackson

Supplerende tegning:
Leigh Christian
Dee Jarvis

Lyd:
Audio Interactive

Produksjonstekniker:
Richard Quin

Testing:
James Deane

Supplerende testing:
Ryan Kalis
Steve Hawkes
Paul Nesbit
Ryan Green
Daniel Rogers

Róisín Gillespie
Poppy Shrapnell
Zak Shrapnell

Nivådesign:
Ryan Kalis

Produksjonssjef:
James Muggeridge

Supplerende tegning og filmsekvenser
For Graphic State
3d Artwork
Charlie Harbour
Teksturer
Richard Whittall

For Lego Media International
Martin Lanzinger
Jason Povlotsky

LEGO Media International
Mark Livingstone
Global administrerende direktør

Produktutvikling
Chris Nicholls – sjef for utvikling
David Williams – produsent

Testing og kvalitetskontroll
Kevin Turner – global sjef for kvalitetskontroll
Gary Simmons – gruppeleder for kvalitetskontroll
Alex Munday – tester
Sophie Blakemore – tester
David Lane – tester
Mohammed Ajaib – tester
Matthew Marriner – tester
Andrew Donnely – teknisk leder

Lokalisering
Isabella Martin – lokaliseringssjef
Michelle Richmond – lokaliseringskoordinator

Logistikk
Nic Ashford – logistikksjef
Robert Boyle – logistikkontrollør

Internasjonal markedsføring
Petra Bedford – global merkedirektør
Helen Nicholas – produktsjef

Internasjonalt salg
Leah Kalboussi – global salgsdirektør

En spesiell takk til
Vi vil gjerne rette en stor takk til alle barna som har kommet med verdifulle innspill under utviklingen av dette spillet.

Teknisk støtte

Teknisk støtte: 231623 68

Kontortid: 09:00–18:00 mandag–fredag

E-post: legomediaeuro@aqinc.com

Hvis du bruker telefonen, bør du sitte foran datamaskinen (hvis mulig) og være klar til å oppgi så mye informasjon som mulig. Pass på å notere nøyaktig hva slags maskinvare du bruker, blant annet:

- Produsenten av og hastigheten på prosessoren.
- Merke og modell på lydkort og skjermkort.
- Merke og modell på CD-ROM- eller DVD-stasjon.
- Hvor mye minne (RAM) du har.
- Eventuelt tilleggsutstyr og eksterne enheter.
- Eventuelle feilmeldinger.

Merk: Hvis du har problemer med å skaffe noe av systeminformasjonen, bes du kontakte leverandøren av utstyret.a.



Hundre prosent fornøyd eller pengene tilbake

Garanti – 30 dagers full bytterett.
Hvis du ikke er fullstendig fornøyd med dette LEGO Media-produktet, har du rett til å returnere det til LEGO Media innen 30 dager og straks få refundert kjøpesummen. Tilbudet forutsetter at hele produktet leveres tilbake i uskadd stand, at du også returnerer all emballasjen fra den esken du kjøpte, og at du legger frem den originale kvitteringen. Dette tilbudet gjelder i tillegg til, og har ingen innvirkning på, dine lovmessige rettigheter som forbruker.

Kontakt avdeling for kundeservice hvis du ønsker mer informasjon.

Epilepsiadvarsel

Vennligst les gjennom følgende før du eller barna dine bruker tv-spill.

Enkelte mennesker kan få epileptiske anfall eller miste bevisstheten av å se på blinkende lys eller visse vanlige lysforhold i hverdagen, og disse personene kan oppleve å få epileptiske anfall når de ser på tv eller spiller visse tv- eller dataspill. Dette kan forekomme også hos spillere som ikke har hatt medisinske problemer eller opplevd anfall tidligere.

Hvis du eller noen i familien noen gang har vist symptomer på epilepsi (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha vært utsatt for blinkende lys, må du/dere kontakte lege før du/dere begynner å spille.

Foreldre bør ha tilsyn med barnas bruk av tv-spill. Hvis du eller barna skulle oppleve noen av disse symptomene når dere spiller: svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- og muskeltrekninger, tap av bevissthet, desorientering og/eller kramper, må dere straks slutte å spille og kontakte lege.

VENNLIGST TA FØLGENDE FORHOLDSREGLER NÅR DU SPILLER TV-SPILL
Sitt ikke for nær skjermen. Plasser deg slik at forbindelseskabelen er helt strekt ut.
Bruk helst en liten skjerm når du spiller tv-spill. Du bør ikke spille når du er trett eller har sovet lite. Pass på at rommet du spiller i, er godt opplyst. Ta 10–15 minutters pause for hver time du spiller tv-spill.

